SACHEN®

SA-020

SACHEN EXCITING GAMES 1992

POKER III

PIPE V

PENGUIN AND SEAL

METAL FIGHTER

SILENTASSAULT

JOVIAL RACE

COMBATE FINAL
RESUMEN MANDOS

CUANDO JUEGA UN SOLO JUGADOR:

MANDO DE FLECHAS: MUEVE TU TANQUE HACIA DIRECCION INDICADA.

BOTON SELECT:	*ENCENDER O APAGAR BATERIA DE TANQUE.*
BOTON START:	*ALTERA ARMAS DE TU TANQUE.*
BOTON A:	*CAUSA TANQUE A DISPARAR HACIA DERECHA.*
BOTON B:	*CAUSA TANQUE A DISPARAR HACIA IZQUIERDA.*
BOTON A+ B:	*APAGA TU MANDO DE DISPARO.*

CUNADO JUEGA EN GRUPO:
PRIMER JUGADOR
MANDO DE FLECHAS: MUEVE TANQUE HACIA DIRECCION INDICADA.
BOTON START: EMPEZAR O PARAR EL JUEGO
BOTON A O B: CAUSA TANQUE A DISPARAR

SEGUNDO JUGADOR
FLECHAS DERECHA E IZDA. CONTROLA LA DIRECCION DE BATERIA EN EL TANQUE
BOTON A: ALTERA EL ARMA
BOTON B: CAUSA TANQUE A DISPARAR

COMBATE FINAL

GRACIAS POR SELECCIONAR EL CARTUCHO DE THIN CHEN ENTERPRISE. POR FAVOR LEA LAS INSTRUCCIONES CUIDADOSAMENTE PARA ASEGURAR UN BUEN MANEJO DE SU NUEVO JUEGO, Y CONSERVE ESTE FOLLETO PARA CONSULTA.

CONTENIDOS

1. PRECAUCIONES
2. INTRODUCCION
3. CONTROL DE JUEGO
4. TECNICAS DE JUEGO
5. ARMAS
6. COMO JUGAR

1.PRECAUCIONES

1.SELECCIONAR 1 0 2 JUGADORES ANTES DE EMPEZAR EL JUEGO.

2.ATACA TODAS LAS BOMBAS DEL ENEMIGO Y DESTRUYE LA NAVE DE TASAC, LUEGO ENTRA AL SIQUIENTE MUNDO.

3.MANTENGA BOMBARDEANDO EL ENGINE-POWER EN LA NAVE HASTA DESTRUIR EL NAVE ESPACIAL.

4.ANTES DE TU DESAFIO AL ULTIMO TASAC, DEBES DESTRUIR TODOS LAS NAVES ESPACIALES DE TASAC.

5.TU AVION DE BOMBRADEO EXPLOTARA DESPUES DE SUFRIR 3 BOMBADEOS DEL ENEMIGO.

6.EL JUEGO TERMINARA SI TUS 3 AVIONES DE BOMBADEO SON DESTRUIDOS POR EL ENEMIGO.

2.INTRODUCCION

JOHNSON Y BERRY SON DOS BUENOS COMPAÑEROS EN EL CAMPO DE BATALLA, ELLOS HAN EXPERIMENTADO PEQUENAS PEQUEÑOS Y GRANDES BATALLAS SIN FRACASO. PERO ESTA VEZ TIENEN QUE AFRONTAR LA MISION MAS DIFICIL QUE HAYAN TENIDO, AL COMANDO ES SOLICITADO PARA ASISTIR REFUERZO DE EMERGENCIA DE LA QUERRA, PERO EL POESTO MILITAR DEL ENEMIGO EN LA FRONTERA ESTA JUSTO LOCALIZADO EN EL CAMINO MILITAR, EL TIEMPO NO PERMITE EL COMANDO A MOVERSE Y RODEAR EL PUESTO DEL ENEMIGO. POR LO TANTO EL COMANDO HA DECIDIDO MANDAR UN GRUPO DE GUERRILLA PARA DESTRUIR EL PUESTO DEL ENEMIGO DE FORMA QUE EL GRUPO DE REFUERZO PUEDA CRUZAR. JOHNSON Y BERRY SON LOS DOS QUE ESTAN EN MAS CERCANA SITUACION PARA RESCATAR Y SON EL UNICO GRUPO CON MAS POSIBILIDAD DE SOBREVIVIR.

POR ESO, ELLOS NO TIENEN NINGUNA OTRA ELECCION. POR SU PAIS, ELLOS DECIDEN CUMPLIR ESTA MISION, NO IMPORTA VIVO O MUERTO.

3.CONTROL DE JUEGO

CUANDO JUEGA 1 0 2 JUGADORES:

MANDO DE FLECHAS:	*MUEVE TU TANQUE HACIA DIRECCION INDICADA*
BOTON SELECT:	*ENCENDER O APAGAR BATERIA DE TANQUE.*
BOTON START:	*ALTERA ARMA DE TU TANQUE*
BOTON A:	*HACK QUE EL TANQUE DESPARE HACIA LA DERECHA*
BOTON B:	*HACE QUE EL TANQUE DISPARE HACIA LA IZQUIERDA*
BOTON A+ B:	*APAGA TU MANDO DE DISPARO*

CUANDO JUEGA EN GRUPO:

PRIMER JUGADOR

MANDO DE FLECHAS: MUEVE TU TANQUE HACIA DIRECCION INDICADA

BOTON START: EMPEZAR O PARAR EL JUEGO

BOTON A O B: CAUSA TANQUE A DISPARAR

SEGUNDO JUGADOR

FLECHAS DERECHA E IZDA. CONTROLA LA DIRECCION DE BATERIA EN EL TANQUE

BOTON A: ALTERA EL ARMA

BOTON B: CAUSA TANQUE A DISPARAR

4. TECNICAS DE JUEGO

1. *SON 15 NIVELES EN ESTE JUEGO, PUEDES ELEGIR NIVEL DE "MAP PAGE" EN 15 ZONAS.*

2. *CUANDO ENTRAS A LA ZONA QUE HAS ELEGIDO, MANTEN DISPARANDO EL TANQUE DEL ENEMIGO Y DESTRUYE EL PUESTO DE COMANDO PARA PASAR AL OTRO NIVEL.*

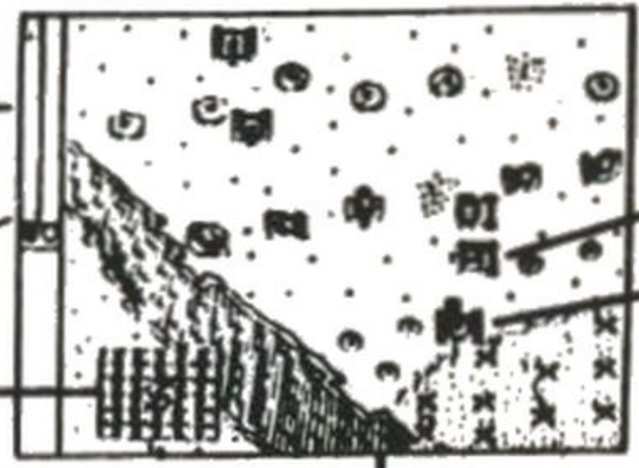
3. *EXISTE UNA LLAVE TRANSPORTADA POR EL PORTACAÑON DEL ENEMIGO, NO VAS A PODER ATACAR LA TORRECILLA DEL PUESTO DE COMANDO HASTA QUE DESTRUYAS EL PORTACAÑON Y CONSIGAS LA LLAVE, CUANDO CONSIGAS LA LLAVE, DEL PUESTO VERAS UN DESTELLO QUE QUIERE DECIR QUE PUEDES ATACAR LA TORRE.*

4. *CUANDO HAS DESTRUIDO LA TORRE DEL PUESTO, PUEDES ENTRAR AL SIQUIENTE NIVEL SELECCIONADO DESDE MAP.*

VOLCAN

A. MAPA

B. GAME PAGE


TIME LIMIT (LIMITE DE TIEMPO)
ENERGY (ENERGIA)
COMMAND POST (PUESTO DE COMANDO)
RIVER (RIO)
ENEMY S' TANK (TANQUE DE ENEMIGO)
YOUR TANK (TU TANQUE)

5. ARMAS

EXISTEN 6 ARMAS DISPONIBLES PARA ATAQUE

CANON - ARMA BASICO

SUPER SHRAPNEL

ANTI ARMADURA SHRAPNEL

BAZOKA SIMPLE

TRI-BAZOKA

LASER

COMO JUGAR

1. *PULSAR FLECHAS DE ARRIBA Y ABAJO PARA SELECCIONAR ZONA/ NIVEL EN "GAME MAP" TOTAL 15 NIVELES.*

2. *CUANDO JUEGA EN GRUPO, CADA PARTE TIENE SU PROPIO ARMA DISPONIBLE PARA CONTROLAR EN EL TANQUE COLABORANDO, SON 6 ARMAS DIFERENTES.*

3. *TIENES QUE DESTRUIR LA TORRECILLA DEL PUESTO DE COMANDO Y ENTRAR AL SIQUIENTE MUNDO, EN CASO DE QUE TU ENERGIA SEA AGOTADE O TIEMPO SE TERMINE, EL JUEGO TERMINARA.*

4. PERDERAS PARTE DE TU ENERGIA SI TU TANQUE ES CONDUCIDO AL LAGO, PANTANO, O ATACADO POR EL ENEMIGO.

5. LLAVE Y ARMA ESPECIAL TRANSPORTADOS POR EL PORTACANON DEL ENEMIGO, DEBES ATACAR O ROBARLOS.

6. VIGILA TU ENERGIA Y TIEMPO LIMITE QUE ESTA SEÑALADO EN EL GRAFICO DE IZDA. CUANDO OYES "BI-BI" EL SONIDO ES PARA QUE TE DES PRISA.

REGLAMENTO FCC

ESTE EQUIPO GENERA Y USA ENERGIA DE FRECUENCIA DE RADIO Y SI NO SE INSTALA Y USA ADECUADAMENTE, ESTO ES, DE ACUERDO CON LAS INSTRUCCIONES DEL FABRICANTE, PUEDE CAUSAR INTERFERENCIAS EN LA RECEPCION DE RADIO Y TV. HA SIDO PROBADO Y SE HA ENCONTRADO APTO DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICA CIONES DEL SUBAPARTADO J DEL APARTADO 15 DEL REGLAMENTO FCC, DISEÑADO PARA DAR PROTECCION CONTRA LAS INTERFERENCIAS EN LA INSTALACION RESIDENCIAL. SI ESTE EQUIPO CAUSA ALGUNA INTERFERENCIA EN RADIO O TV., PROVOCADA PROBABLEMENTE POR EL ENCENDIDO Y APAGADO DEL EQUIPO, EL USUARIO DEBE CORREGIR LA INTERFERENCIA MEDIANTE UNA DE LAS SIGUIENTES MEDIDAS:

- REORIENTAR LA ANTENA RECEPTORA.
- ALEJAR EL NINTENDO DEL RECEPTOR.
- CONECTAR EL NINTENDO EN DIFERENTE ENCHUFE PARA QUE ESTE Y EL RECEPTOR ESTEN EN DIFERENTE CIRCUITO.

SI ES NECESARIO, EL USUARIO DEBE CONSULTAR AL COMERCIANTE O A UN EXPERTO TECNICO EN RADIO Y TV. PARA OTRAS ACLARACIONES.

EL USUARIO PUEDE ENCONTRAR EL SIGUIENTE FOLLETO PREPARADO POR LA COMISION FEDERAL DE COMUNICACIONES Y MUY PRACTICO: "COMO IDENTIFICAR Y RESOLVER LOS PROBLEMAS DE INTERFERENCIA EN RADIO Y TV.", ESTE FOLLETO ESTA DISPONIBLE EN: U.S. GOVERNMENT PRINTING OFFICE, WASHINGTON, D.C. 20402, STOCK NUMERO 004-000-00345-4.

HOJA DE EVALUACION DEL "COMBATE FINAL"

NOMBRE:_____ EDAD: _____ SEXO: _____
DIRECCION: _____
FECHA: _____ TELEFONO: _____

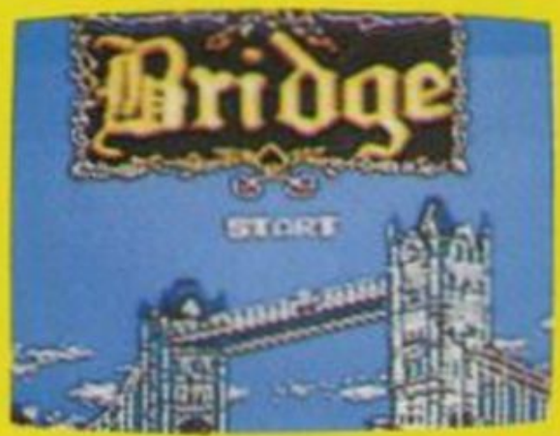
ESCALA: 1. MUY MALO
2. MALO
3. ACEPTABLE
4. BUENO
5. EXCELENTE

1) VALOR DE TODO EL JUEGO COMO ENTRETENIMIENTO	1 2 3 4 5
2) COMPARADO CON OTROS JUEGOS QUE SUELES JUGAR	1 2 3 4 5
3) COMPARADO CON TODOS LOS JUEGOS EXISTENTES	1 2 3 4 5
4) VARIEDAD (ENEMIGOS, MUNDOS, ARMAS, ..)	1 2 3 4 5
5) GRAFICOS (COLOR, DISEÑO, ANIMACION)	1 2 3 4 5
6) EFECTOS DE SONIDO (ANIMACION, MUSICA)	1 2 3 4 5
7) NIVEL DE DIFICULTAD (1. MUY FACIL, . . 5. MUY DIF.)	1 2 3 4 5
8) FALLOS O PROBLEMAS (1. NINGUNO, . . 5. MUCHAS)	1 2 3 4 5

PLACE
STAMP
HERE

NEW GAME 1992

TC-023



TC-024

TC-025

SA-016

SA-019

SA-020